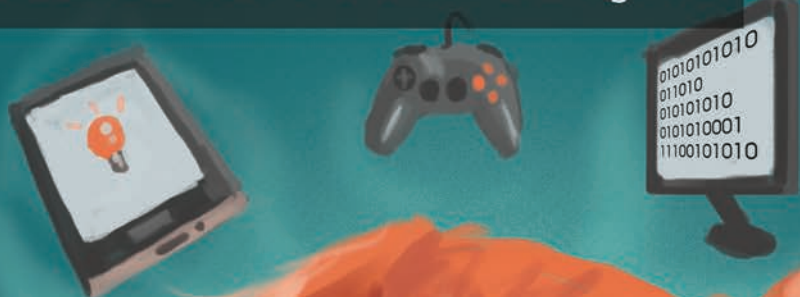


# ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 3

PROPRIEDADE  
INTELECTUAL



Volume 1

## INTRODUÇÃO À PROPRIEDADE INTELECTUAL



Maria Augusta Silveira Netto Nunes  
Rita Pinheiro-Machado  
Yargo Santana Vasconcelos

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

REITOR

Prof.Dr.Angelo Roberto Antonioli

VICE-REITOR

Prof. André Maurício Conceição de Souza

CAPA E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Yargo Santana Vasconcelos

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

REVISÃO DO PORTUGUÊS

Erickson Santos de Alcântara

Colaboradores do INPI:

Júlio Grevy Montenegro Osório e Alves

Os personagens e as situações desta obra são reais apenas no universo da ficção; não se referem a pessoas e fatos concretos, e não emitem opinião sobre eles.

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**

N972i Nunes, Maria Augusta Silveira Netto  
Introdução à propriedade intelectual [recurso eletrônico] / Maria Augusta Silveira Netto Nunes, Rita Pinheiro-Machado, Yargo Santana Vasconcelos. – Porto Alegre : SBC ; São Cristóvão : UFS, 2016.

44 p. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 3, Propriedade Intelectual ; v. 1).

ISBN 978-85-7669-312-3

1. Propriedade intelectual. 2. Software - Proteção. 3. Computação. I. Pinheiro-Machado, Rita. II. Vasconcelos, Yargo Santana. III. Título. IV. Série.

CDU 347.77(059)



ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE  
**CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**  
SÉRIE 3: PROPRIEDADE INTELECTUAL

VOLUME: 1  
**INTRODUÇÃO  
À PROPRIEDADE  
INTELECTUAL**

Sociedade Brasileira de Computação - SBC  
Porto Alegre - RS

**Autores:**

Maria Augusta Silveira Netto Nunes  
Rita Pinheiro-Machado  
Yargo Santana Vasconcelos

**Realização**

Universidade Federal de Sergipe

São Cristóvão – Sergipe - 2016

# APRESENTAÇÃO

Essa cartilha foi desenvolvida durante projeto de pós-doutorado de Maria Augusta S. N. Nunes, sob supervisão de Rita P. Machado do Instituto Nacional da Propriedade Intelectual INPI/RJ. É, também, vinculado ao projeto da Bolsa de Produtividade CNPq–DTII nº310793/2013-0, coordenado pela prof<sup>a</sup>. Maria Augusta S. N. Nunes em desenvolvimento no Departamento de Computação (DCOMP)/Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) – UFS. Ainda, vinculado ao projeto de extensão para popularização de Ciência da Computação em Sergipe apoiado pela PROEX-UFS. O público alvo das cartilhas são jovens pré-vestibulandos e graduandos em anos iniciais. O objetivo é fomentar ao público sergipano e nacional o interesse pela área da Propriedade Intelectual com exemplos na área de Ciência da Computação.

Essa cartilha introduz a área da Propriedade Intelectual aguçando a curiosidade do leitor nas diversas áreas de PI que possam ser usadas relacionadas a software.

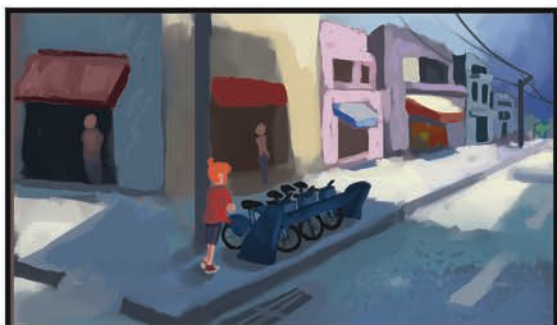
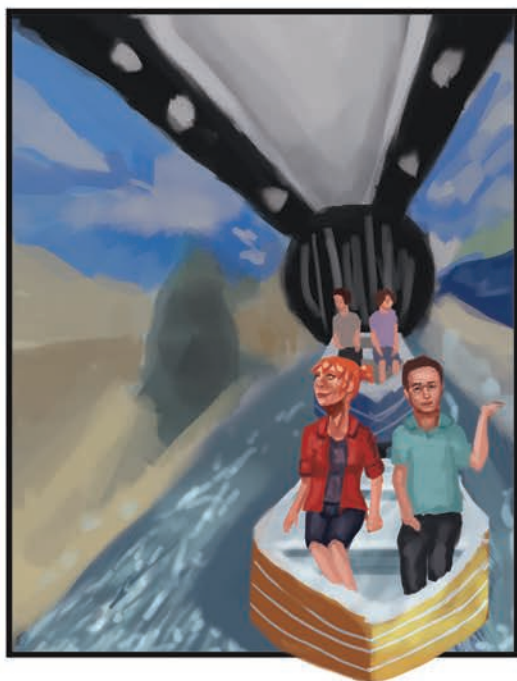
*(Os autores)*

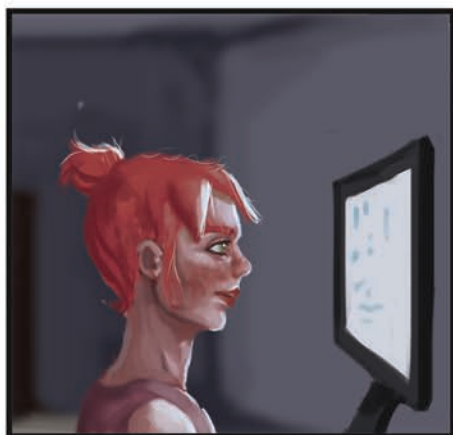
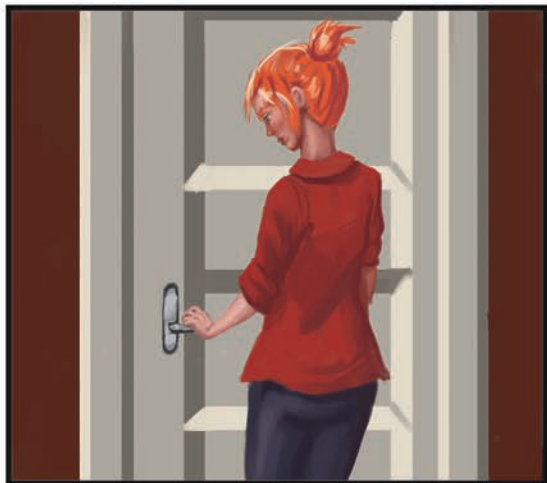
*(As informações aqui contidas são de responsabilidade dos autores)*



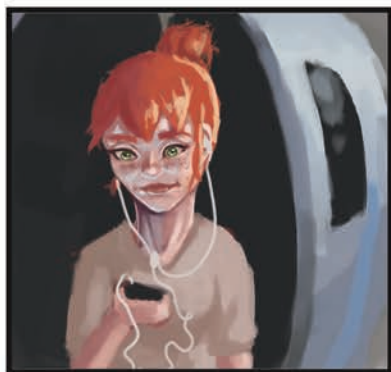


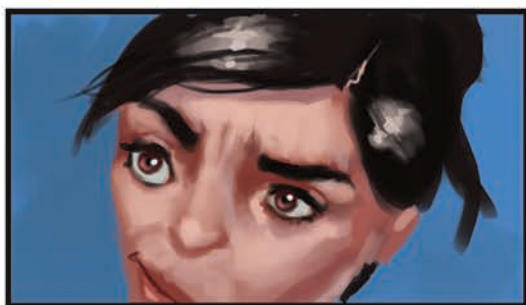




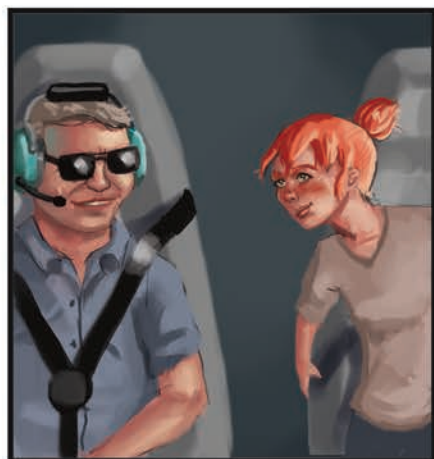


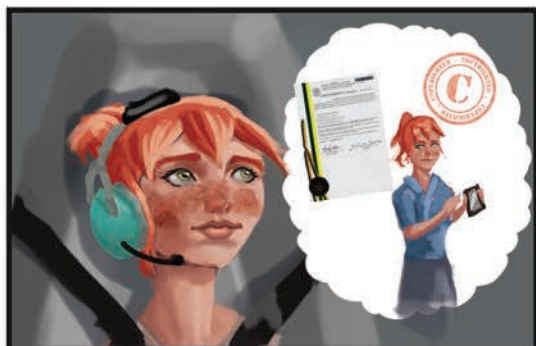


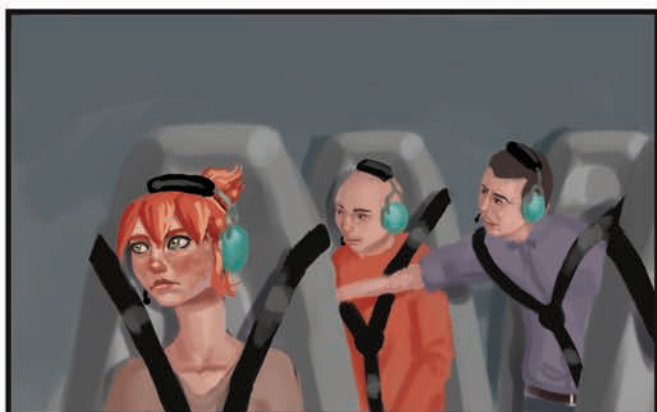
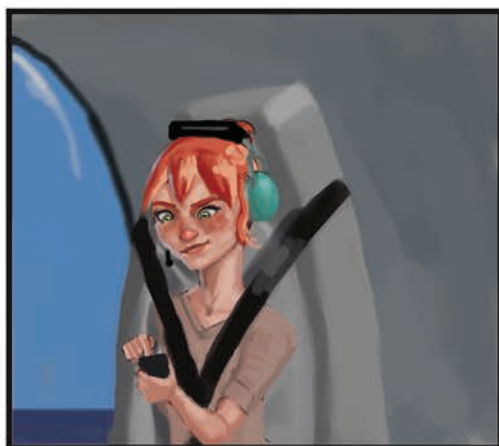




















HEY, TEM UMA PALESTRA LEGAL ÀS 14:30H LÁ NA UNIVERSIDADE SOBRE APPS, VAMOS?



PESSOAL, VOCÊS NÃO ACREDITAM!!

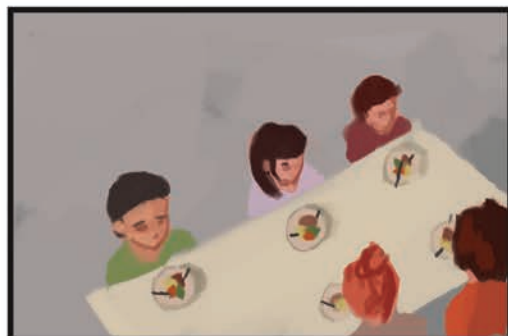
CARÁTER EMPREENDEDOR E PROPRIEDADE INTELECTUAL.

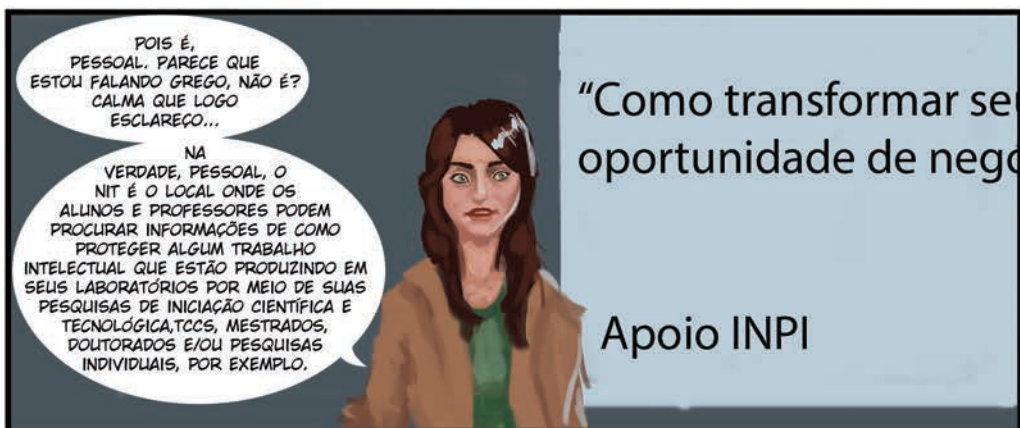
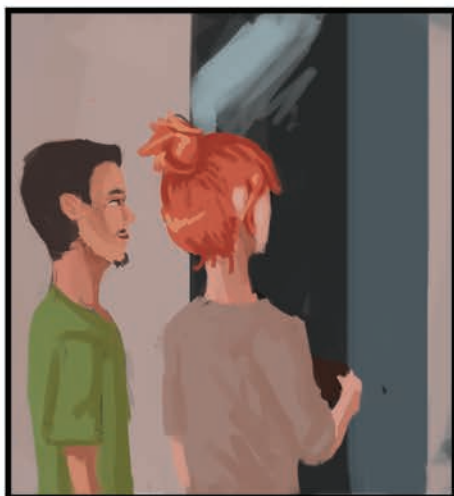
FIQUEI SUPER INTERESSADA, MAS NÃO ENTENDI QUASE NADA.

HOJE, NO PASSEIO DO TAXI AÉREO COM MEU PAI, TINHA UMA PESQUISADORA DA UNIVERSIDADE COM UMAS IDEIAS MUITO INSTIGANTES SOBRE APROPRIAÇÃO DE CONHECIMENTO,















ENTENDERAM?




POIS É  
ONDE O CONHECIMENTO É  
CRIADO PARA DEPOIS SER  
TRANSMITIDO AOS PROCESSOS  
PRODUTIVOS PELOS ALUNOS  
EMPREENDEDORES, QUE SÃO OS  
FUTUROS EMPRESÁRIOS DO PAÍS.




QUANDO QUEREMOS  
QUE O PAÍS CRESÇA EM  
TERMOS EMPREENDEDORES,  
TEMOS DE ESTIMULAR O  
EMPREENDEDORISMO DE  
BASE NAS  
UNIVERSIDADES,




ISSO QUER  
DIZER QUE OS  
NOSSOS ALUNOS É  
QUE SERÃO A  
MÁQUINA  
EMPREENDEDORA  
DO FUTURO.



EM  
OUTRAS PALAVRAS, O ALUNO,  
AO USAR O CONHECIMENTO  
ADQUIRIDO NA UNIVERSIDADE JUNTO  
À SUA CRIATIVIDADE,

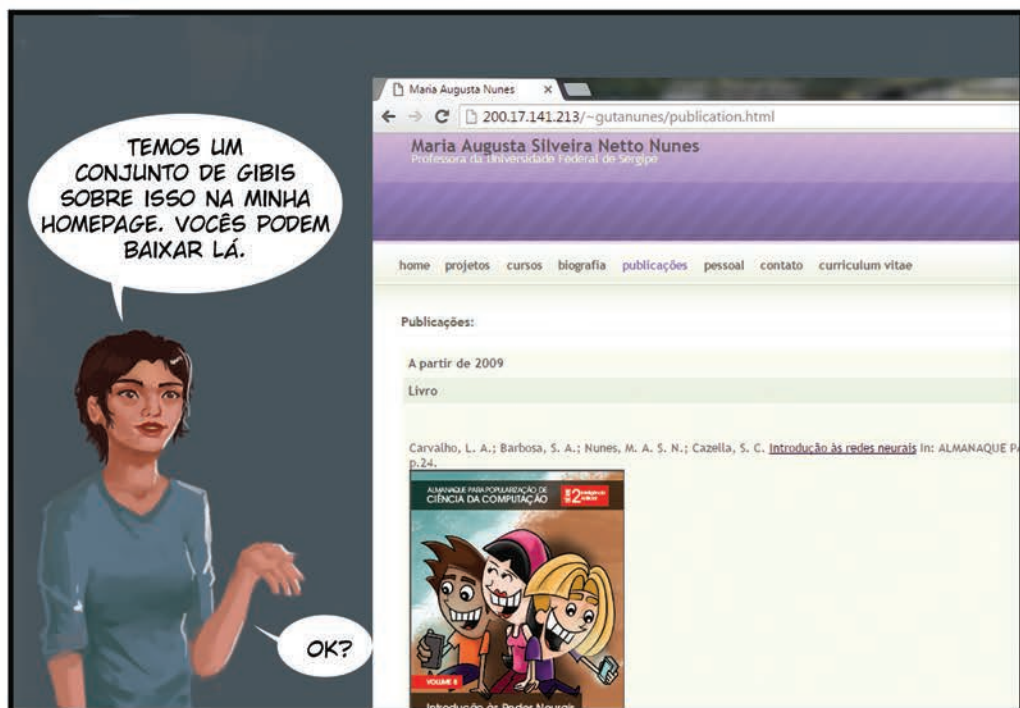


PODERÁ CRIAR  
PRODUTOS  
INOVADORES E ÚNICOS  
QUE PODEM MUDAR O  
MERCADO CONSUMIDOR,

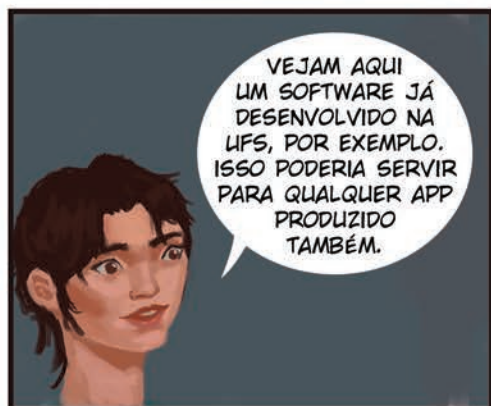
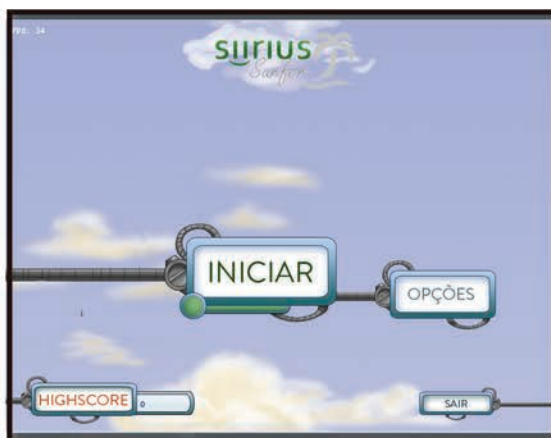


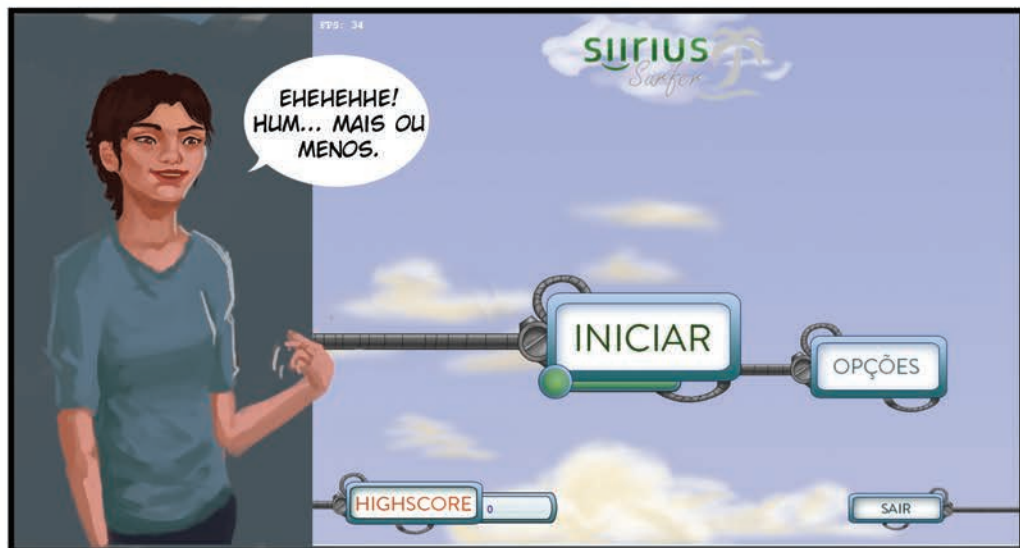
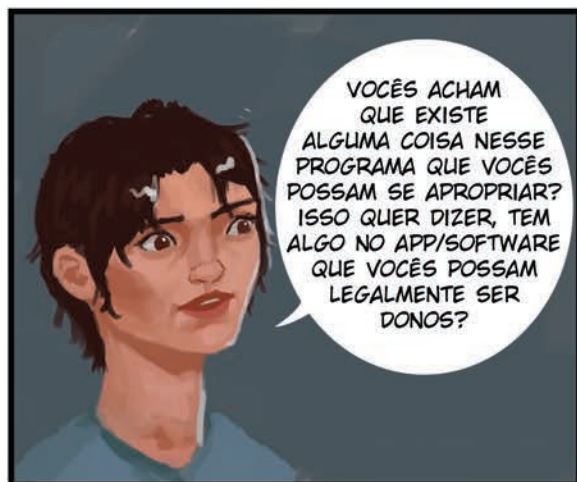
MAS,  
PARA ISSO, ELES  
TÊM DE SER  
PROTEGIDOS PARA DEPOIS  
SEREM PRODUZIDOS E  
COMERCIALIZADOS. LOGO  
VOCÊS ENTENDERÃO  
MELHOR.



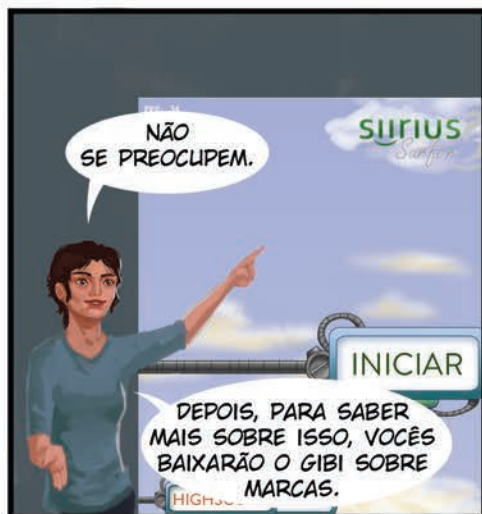
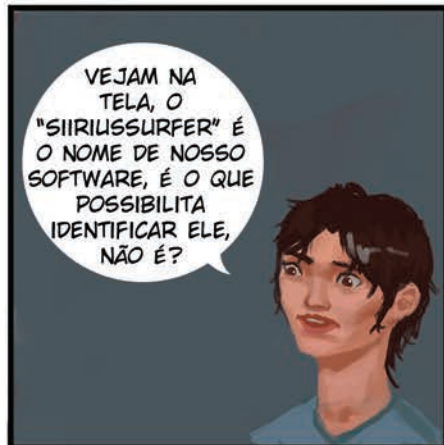
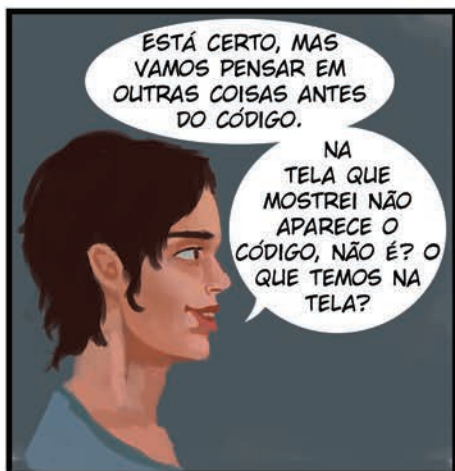












OLHEM SÓ O REGISTRO RELACIONADO À MARCA DO SIIRIUSSURFER CONCEDIDO QUANDO CONSULTAMOS NO SITE DO INPI.

Consulta à Base de Dados do INPI  
[ Pesquisa Base Patentes | Pesquisa Base Desenhos | Pesquisa Base Programas | Ajuda? ]  
Consultar por: No Processo | Marca | Titular | Cód. Figura | Finalizar Sessão

DETALHES DO PROCESSO

Nº do Processo: **907887007**

Titular: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

Marca: SIIRIUS SURFER

Nome do Procurador: NÃO DEFINIDO

Data do Depósito: 26/06/2014  
Situação: Aguardando exame de mérito  
Apresentação: Mista  
Classe Nice: NCL(10) 09  
Natureza: De Produto  
Especificação: Computador (Programas de -), gravados [programas];

CFE(4): 5.1.5  
2.9.4

PETIÇÕES 2

Pgo	Protocolo	Data	Img	Serviço	Cliente
✓	850140121940	26/06/2014	-	389	UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

SIIRIUS Surfer

TAMBÉM QUERO UM REGISTRO DESSES! VOU PENSAR EM UMA MARCA PARA MEUS APPS!

SERÁ QUE ISSO É MARCA?

O JOGUINHO QUE ESTOU DESENVOLVENDO TAMBÉM TEM PERSONAGEM,

VEJAM ESSA OUTRA TELA DO MESMO SOFTWARE.

ESSE SOFTWARE É PARA AUXILIAR NA REABILITAÇÃO DE PESSOAS QUE SOFRERAM AVC. ESTÁ SENDO DESENVOLVIDO NA UFS ([HTTP://SIIRIUS.UFS.BR](http://siirius.ufs.br)).

NESSA TELA APARECEM OUTRAS IMAGENS, NÃO É? ENTÃO, ALGUÉM TEM ALGUM PALPITE SOBRE O QUE SÃO ESSAS IMAGENS?

O jogo vai começar! Pegue o maior número de objetos que conseguir!



COMO MARCA E TAMBÉM COMO PERSONAGEM PARA GARANTIR UMA GAMA MAIOR DE DIREITOS PARA OUTROS FUTUROS PRODUTOS QUE DESEJAMOS.

VEJAM QUE REGISTRAMOS O SIIRIUSSURFER DE DUAS FORMAS: COM MARCA E PERSONAGEM, MAS NÃO USAMOS DESENHO INDUSTRIAL AINDA.

A MARCA FOI DEPOSITADA NO INPI E AGUARDA AVALIAÇÃO.

Consulta à Base de Dados do INPI  
[ Pesquisa Base Patentes | Pesquisa Base Desenhos | Pesquisa Base Programas | Ajuda? ]  
[ Titular | Cód. Figura | Finalizar Sessão ]

DETALHES DO PROCESSO

Tratante: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

Marca: SIIRIUS SURFER

Nome do Procurador: NÃO DEFINIDO

Data do Depósito: 19/02/2015  
Situação: Aguardando prazo de apresentação de oposição  
Apresentação: Nula  
Classe Nice: NCL(10) 09  
Natureza: De Produto  
Especificação: Programas de jogos de computador; Programas de computador; g...

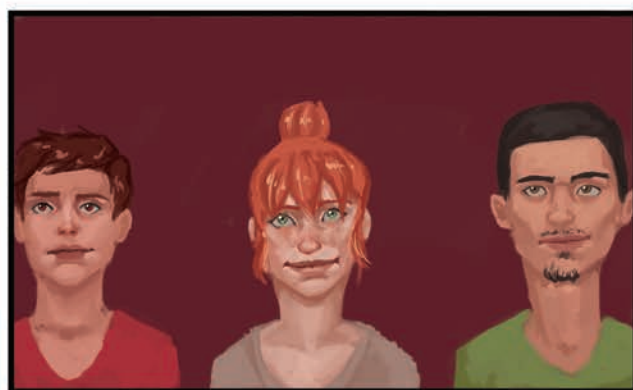
9990

SIIRIUS SURFER

Pgo Protocolo Data Img Serviço Cliente  
55015003741 19/02/2015 3099 UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

PETIÇÕES









MUITO  
LEGAL, PROFESSORA! E NO  
CASO DO REGISTRO DE PROGRAMA  
DE COMPUTADOR É PROTEGIDA A  
FUNCIONALIDADE DELE TAMBÉM?



ÓTIMA  
PERGUNTA! NÃO É, NÃO!  
NO BRASIL, O SOFTWARE  
ISOLADO PODE SER PROTEGIDO,  
CONFORME A LEI DO DIREITO  
AUTORAL.

ISSO  
QUER DIZER QUE  
SOMENTE O CÓDIGO É  
PROTEGIDO, NÃO A  
FUNCIONALIDADE.



AINDA  
BEM!! IMAGINEM SÓ SE  
NÃO PUDÉSSEMOS CRIAR NEM UM  
EDITOR DE TEXTO, POIS JÁ EXISTE E  
ESTARÍAMOS COPIANDO A FUNCIONALIDADE.  
ENGESSARIA TODA A CRIATIVIDADE E O  
MERCADO DE SOFTWARE NO BRASIL E  
NO MUNDO.



PROFESSORA, TEM  
ALGUM PAÍS QUE PROTEGE  
FUNCIONALIDADE EM SOFTWARE?




TEM  
SIM. OS EUA, POR  
EXEMPLO. NO BRASIL,  
PARA PROTEGER A  
FUNCIONALIDADE, EXISTEM  
ALGUMAS ESPECIFICIDADES  
EM SOFTWARE  
PERMITIDAS,

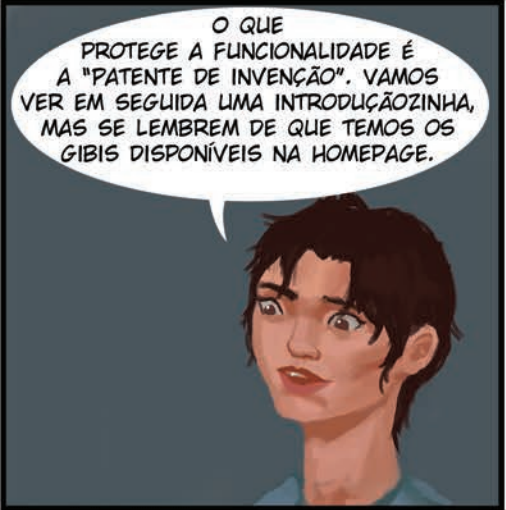


MAS NÃO É VIA  
REGISTRO DE  
PROGRAMA DE  
COMPUTADOR, EM QUE  
SOMENTE O CÓDIGO  
QUE É PROTEGIDO.






AQUI  
NO BRASIL, COMO NA  
COMUNIDADE EUROPEIA,  
ENTRE VÁRIOS OUTROS, NÃO É  
BEM ASSIM PARA SE  
PROTEGER FUNCIONALIDADE  
EM SOFTWARE...

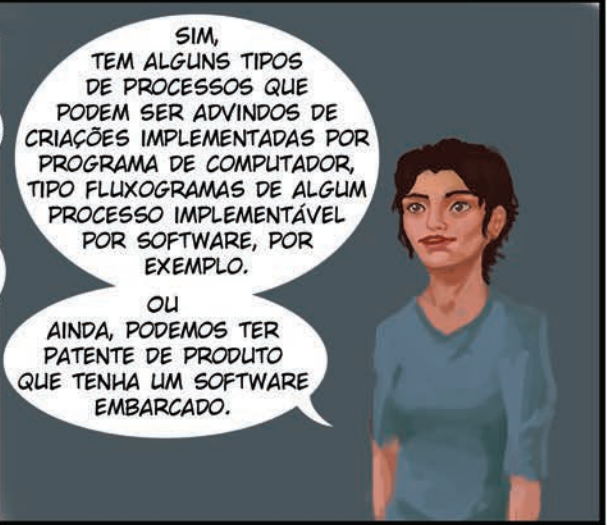


O QUE  
PROTEGE A FUNCIONALIDADE É  
A "PATENTE DE INVENÇÃO". VAMOS  
VER EM SEGUIDA UMA INTRODUÇÃOZINHA,  
MAS SE LEMBREM DE QUE TEMOS OS  
GIBIS DISPONÍVEIS NA HOMEPAGE.



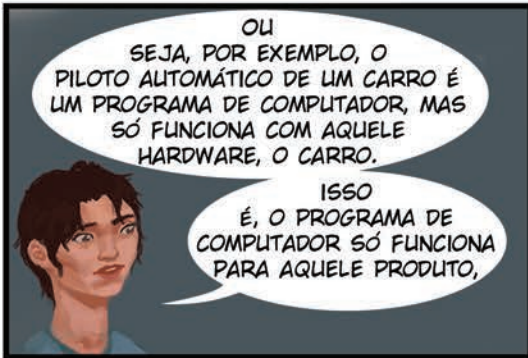
MAS O  
QUE É ESSA TAL DE  
PATENTE? EU OUVI UNS  
COMENTÁRIOS DE UM PESSOAL DE  
UMA EMPRESA PETROLÍFERA  
SOBRE ISSO?

SOFTWARE  
TEM ESSA TAL  
DE PATENTE NO  
BRASIL?




SIM,  
TEM ALGUNS TIPOS  
DE PROCESSOS QUE  
PODEM SER ADVINDOS DE  
CRIAÇÕES IMPLEMENTADAS POR  
PROGRAMA DE COMPUTADOR,  
TIPO FLUXOGRAMAS DE ALGUM  
PROCESSO IMPLEMENTÁVEL  
POR SOFTWARE, POR  
EXEMPLO.

OU  
AINDA, PODEMOS TER  
PATENTE DE PRODUTO  
QUE TENHA UM SOFTWARE  
EMBARCADO.



OU  
SEJA, POR EXEMPLO, O  
PILOTO AUTOMÁTICO DE UM CARRO É  
UM PROGRAMA DE COMPUTADOR, MAS  
SÓ FUNCIONA COM AQUELE  
HARDWARE, O CARRO.

ISSO  
É, O PROGRAMA DE  
COMPUTADOR SÓ FUNCIONA  
PARA AQUELE PRODUTO,



ENTÃO  
A FUNCIONALIDADE DESSE  
PROGRAMA É PASSÍVEL DE  
PATENTEAMENTO JUNTO COM SEU  
PRODUTO ORIGINAL.

A  
PATENTE É UM TÍTULO DE  
PROPRIEDADE EMITIDA PELO INPI  
QUE DÁ AO PROPRIETÁRIO UM DIREITO  
DE EXPLORAR COMERCIALMENTE O  
PRODUTO DURANTE UM PERÍODO  
DE TEMPO.



EXISTEM AINDA ALGUMAS  
OUTRAS FORMAS DE PI  
ENVOLVENDO SOFTWARE:  
INDICAÇÕES GEOGRÁFICAS, PI EM  
BASE DE DADOS, PI NA INTERNET  
E TERRITORIALIDADE, ENTRE  
OUTRAS COISAS.



ALGUÉM  
SABE O QUE  
PODERIA SER  
INDICAÇÃO  
GEOGRÁFICA EM  
UM SOFTWARE?

TERIA A VER COM  
ONDE O SOFTWARE FOI  
CRIADO? MAS SERIA MEIO  
ESTRANHO, NÃO É? POIS TODO  
SOFTWARE É SEMPRE CRIADO  
EM ALGUM LOCAL!



SIM,  
SIM, VOCÊ TEM  
RAZÃO! É RELACIONADO  
AO LOCAL DE CRIAÇÃO DO  
SOFTWARE. MAS NEM TODO  
SOFTWARE PODE PEDIR  
ESSE "SELO".

EXISTE UM TIPO DE  
INDICAÇÃO GEOGRÁFICA  
DENOMINADA "INDICAÇÃO DE  
PROCEDÊNCIA". ISSO QUER  
DIZER, SEGUNDO O INPI,

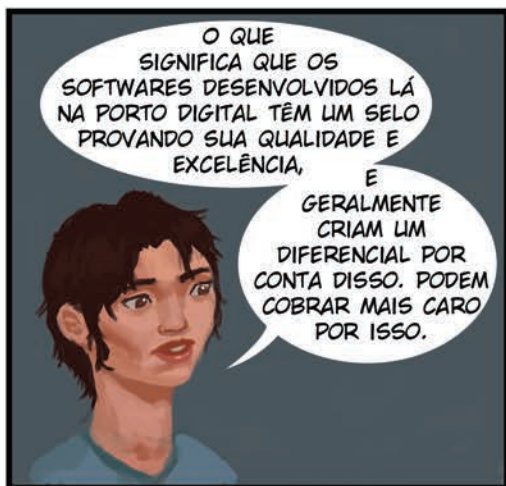


"UMA TRADIÇÃO  
PRODUTIVA E O  
RECONHECIMENTO PÚBLICO  
DE QUE O PRODUTO/SERVIÇO  
DE UMA DETERMINADA REGIÃO  
POSSUI UMA QUALIDADE  
DIFERENCIADA".

ISSO  
ACONTECE NO  
PARQUE TECNOLÓGICO  
PORTO DIGITAL EM  
PERNAMBUCO, POR  
EXEMPLO.









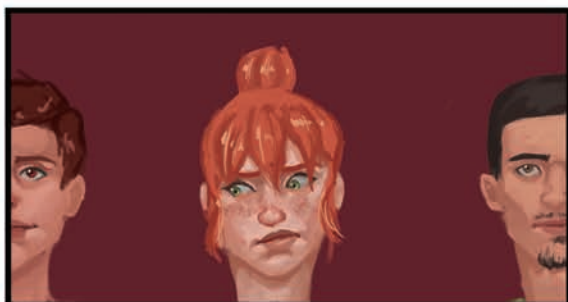


ESTÁ  
COMEÇANDO A FICAR  
PESADO, NÉ PESSOAL? JÁ  
VAMOS FINALIZAR!!! VEJAM QUE  
TEREMOS PALESTRAS ESPECÍFICAS  
PARA CADA ASSUNTO.  
INFORMEM-SE NO NIT SOBRE  
ISSO.




MAS,  
SE VOCÊS QUISEREM,  
PODERÃO CONSULTAR A SÉRIE 3  
DOS NOSSOS GIBIS NA PÁGINA  
[HTTP://200.17.141.213/GLUTANLINES/PUBLICATION.HTML](http://200.17.141.213/GLUTANLINES/PUBLICATION.HTML) OU  
[HTTP://MENINASNACOMPUTACAO.UFS.BR/](http://MENINASNACOMPUTACAO.UFS.BR/),

OK?




PROFESSORA, EU  
NÃO ENTENDI POR QUE O  
TÍTULO DA PALESTRA É "COMO  
TRANSFORMAR SEU APP EM  
OPORTUNIDADE DE  
NEGÓCIO"?

O QUE  
ESSA PI TEM A VER  
COM OPORTUNIDADE DE  
NEGÓCIO?



CALMA! NA  
REALIDADE, ESSA PALESTRA  
SERVE PARA INSTIGAR EM  
VOCÊS O DESEJO EM SABER MAIS,  
E O DESEJO EM VALORAR OS  
ATIVOS INTELECTUAIS, OU  
PRODUTOS QUE VOCÊS JÁ  
COSTUMAM CRIAR NA  
UNIVERSIDADE.

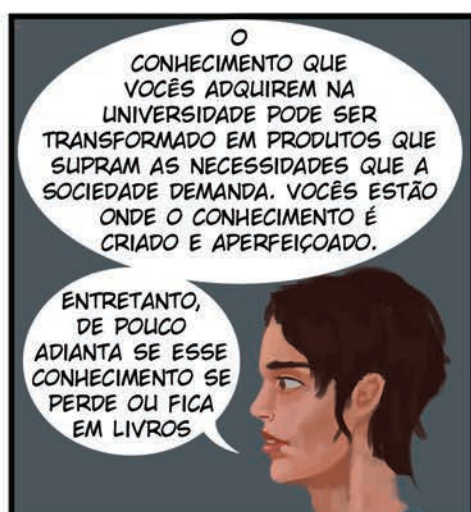
OU  
SEJA, VOCÊS SÃO HIPER  
CRIATIVOS E CRIAM MUITOS APPS  
E SOFTWARES LEGAIS E QUE  
MUITAS VEZES PODERIAM VIRAR  
GRANDES OPORTUNIDADES DE  
NEGÓCIO.




MAS, ANTES DE  
EMPREENDER, VOCÊS  
DEVEM SABER  
PROTEGER SUA OBRA. E  
É ISSO QUE ESTAMOS  
FAZENDO AQUI!

EXPLICANDO  
BREVEMENTE O QUE PODE  
SER DE VALOR EM SEUS APPS  
OU SOFTWARES. PARA ENTÃO  
MOSTRAR COMO VOCÊS PODEM  
EMPREENDER, COM A AJUDA DO  
NIT E DA INCUBADORA.











LEMBREM-SE TAMBÉM  
DE QUE DURANTE A ÉPOCA  
DE ESTUDOS DE VOCÊS NA  
UNIVERSIDADE, TODA PESQUISA FEITA  
É DECORRENTE DO USO DO DINHEIRO  
PÚBLICO, TANTO QUANTO O ENSINO EM  
UNIVERSIDADES FEDERAIS.

ENTÃO, NADA  
MAIS JUSTO QUE DAR  
ESSE RETORNO PARA O  
PAÍS REGISTRANDO SEUS  
PRODUTOS E GERANDO  
ROYALTIES PARA VOCÊ E SUA  
UNIVERSIDADE, BENEFICIANDO  
O PAÍS EM SUA  
REPRESENTATIVIDADE DE  
PATENTES MUNDIAIS,  
POR EXEMPLO.



SEGUNDO  
RELATÓRIO DA UNESCO  
DE 2010, O BRASIL TINHA  
SOMENTE 0,1% DAS PATENTES  
MUNDIAIS, ENQUANTO OS  
ESTADOS UNIDOS TINHAM EM  
TORNO DE 50%.

ESSE  
CONHECIMENTO  
DESPERDIÇADO, QUE NÃO  
USAMOS EM PROCESSOS  
PRODUTIVOS NACIONAIS E/OU  
ACABAMOS POR  
"DESPERDIÇÁ-LO" EM  
PUBLICAÇÕES  
INTERNACIONAIS,



MUITAS VEZES É  
UTILIZADO POR  
EMPRESAS  
ESTRANGEIRAS PARA  
APRIMORAMENTO DE  
SEUS PRODUTOS,

O QUE  
PODERÁ GERAR  
ROYALTIES AOS  
ESTRANGEIROS,



DESPERDIÇANDO,  
DE CERTA FORMA,

O  
DINHEIRO PÚBLICO  
INVESTIDO EM  
PESQUISA E NÃO  
RETROALIMENTADO DE FORMA  
EFICIENTE EM PROCESSOS  
INDUSTRIAIS NACIONAIS OU EM  
PARCERIAS INTERNACIONAIS  
ACORDADAS.




MELH  
DEUS, É VERDADE!  
PRECISAMOS PENSAR  
NISSO

É UM  
CENÁRIO DE SE PENSAR,  
NÃO É? E ISSO QUE QUEREMOS  
PARA O BRASIL: PRODUIR  
CONHECIMENTO TECNOLÓGICO QUE SE  
PERDE POR FALTA DA DEVIDA  
APROPRIAÇÃO DOS ATIVOS?

ONDE  
ESTÃO NOSSO  
EMPREENDEDORES?

É O  
EMPREENDEDOR  
NACIONAL QUE PODE AJUDAR  
A MUDAR O CENÁRIO, ISTO É,  
VOCÊ!

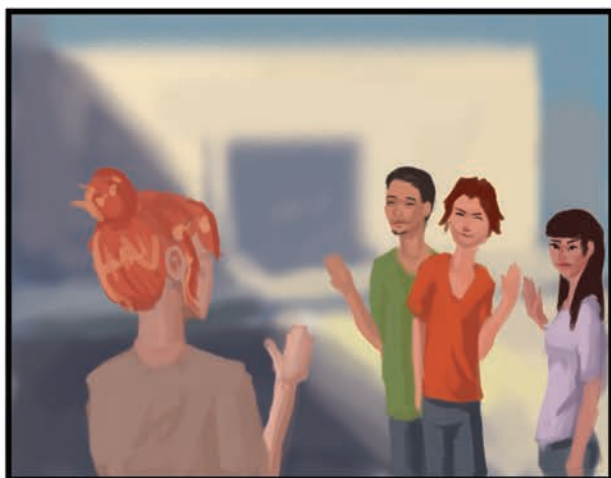
EXISTE UMA  
BASE DE INFORMAÇÃO  
RIQUÍSSIMA E GRATUITA  
PARA EMPREENDEDORES  
QUE SÃO AS BASES DOS  
ESCRITÓRIOS DE PATENTES.  
POR EXEMPLO, A OMPI TEM  
SUA BASE CHAMADA DE  
PATENTSCOPE.

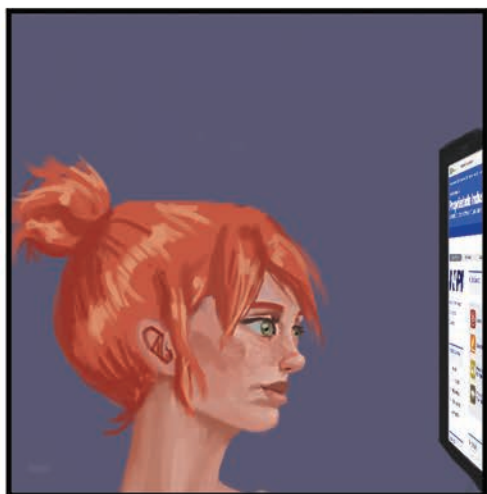
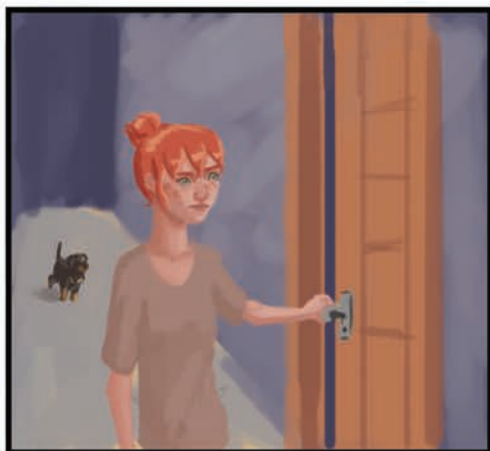
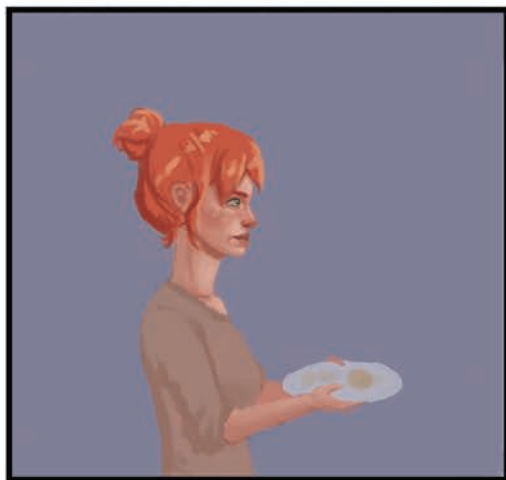


LÁ  
TEM MUITA  
INFORMAÇÃO  
TECNOLÓGICA GRATUITA,  
COMO SE FOSSE RECEITA DE  
BOLO PARA EMPREENDEDORES.  
LÁ TEM PATENTES QUE FORAM  
DEPOSITADAS EM TODO MUNDO,  
INFORMANDO TAMBÉM SE  
FORAM SOLICITADAS NO  
BRASIL.













# BIBLIOGRAFIA

CIANCIO, A ; FREELAND, F. Oficina de Software : Pedidos de Patente Envolvendo Criações implementas por Programa de Computador. DIRPA-INPI. 2014.

INPI. Instituto Nacional da Propriedade Industrial. 2015. Disponível em <http://www.inpi.gov.br/>

NUNES, M. A. S. N. Propriedade Intelectual e Industrial em Jogos e noções sobre prospecção de tecnologia: em direção à apropriação nacional/internacional dos ativos brasileiros desenvolvidos. In: Tutoriais do SBGAMES 2014 .1 ed.Porto Alegre : EdiPUCRS, 2014, v.1, p. 1-35.

NUNES, M. A. S. N. Como funciona a apropriação intelectual e proteção da Propriedade Intelectual para ativos web ? . In: Tutoriais do WEBMEDIA 2014 .1 ed.UFPB, 2014, v.1, p. 1-12.

NUNES, M.A.S.N. . Produção Tecnológica na IE: Prospecção e Propriedades Intelectual em Informática na Educação. In: Amanda Meincke Melo, Marcos Augusto Francisco Borges, Celmar Guimarães da Silva. (Org.). Jornada de Atualização em Informática na Educação JAIE (CBIE2013). IN: II Congresso Brasileiro de Informática da Educação (CBIE). 1ed.Campinas: UNICAMP, 2013, v. 1, p. 5-34.

RUSSO, S. L. (Org.) ; SILVA, G. F. (Org.) ; PAIXÃO, A. E. (Org.) ; NUNES, M. A. S. N. (Org.) ; SILVA, S. C. (Org.) . Capacitação em inovação tecnológica para empresários. 1. ed. SaoCristovao: Editora UFS, 2011. v. 01. 343 p.

Mais cartilhas em: <http://200.17.141.213/~gutanunes/publication.html> ou <http://meninasnacomputacao.ufs.br/>

# SOBRE OS AUTORES

**Maria Augusta Silveira Netto Nunes**

**Bolsista de Produtividade Desenvolvimento Tecnológico e Extensão Inovadora do CNPq**

Professor Adjunto III do Departamento de Computação da Universidade Federal de Sergipe. Membro do Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) na UFS. Pós-doutoranda em Propriedade Intelectual no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI). Doutora em "Informatique pela Université de Montpellier II - LIRMM em Montpellier, França (2008). Realizou estágio doutoral (doc-sanduíche) no INESC-ID-IST Lisboa- Portugal (ago 2007-fev 2008). É mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998) e possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo (1995). Possui experiência acadêmico-tecnológica na área de Ciência da Computação e Inovação Tecnológica/Propriedade Intelectual. Atualmente, suas pesquisas estão voltadas, principalmente na área de inovação Tecnológica usando Computação Afetiva na tomada de decisão Computacional, principalmente visando a personalização em ambientes de E-commerce via Sistema de Recomendação. Recomendação de equipes de trabalho em Empresas, e-training. Atua nas áreas de Inteligência Artificial, Interação Homem-Máquina, Computação Afetiva, Educação a Distância, Informática na Educação, Acessibilidade. Atua também em Inovação Tecnológica, Propriedade Intelectual capacitando empresários na área de TI e fornecendo consultoria em Registro de Software e patente. Seus projetos acadêmico-tecnológicos, geralmente, são multidisciplinares (envolvem áreas como E-commerce, Psicologia, Tecnologia da Informação e Comunicação, Educação, Acessibilidade).  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9923270028346687>

**Rita Pinheiro-Machado**

Graduada em Ciências Biológicas pela Universidade Santa Úrsula (1984). Mestrado (1999) e Doutorado (2004) em Química Biológica, ambos com ênfase em Gestão, Educação e Difusão de Biociências, realizados no Instituto de Bioquímica Médica da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Atualmente sou pesquisadora do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) onde comecei a trabalhar como examinadora de patentes (2002 - 2004); fui Coordenadora da Cooperação Nacional (2005 - 2007), setor ligado a atual Diretoria de Cooperação para o Desenvolvimento (DICOD) e que atua na articulação de parcerias com os diversos atores do sistema nacional de inovação. Em 2008 coordenei a Academia da Propriedade Intelectual e Inovação onde são organizados cursos de capacitação de curta, média e longa duração, inclusive cursos de pós-graduação Lato e Stricto sensu. Entre 2009 - 2013 atuei como Coordenadora-Geral de Ação Regional coordenando a atuação do INPI nos Estados da Federação. Desde 2006, atuo como Professora do Mestrado Profissional em Propriedade Intelectual e Inovação do INPI e desde 2013 do Doutorado em Propriedade Intelectual e Inovação do INPI. Em julho de 2013, assumi a Coordenação Geral da Academia de Propriedade Intelectual, Inovação e Desenvolvimento do INPI.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2397508258376320>

**Yargo Santana Vasconcelos**

**Bolsista PIBIC-COPES**

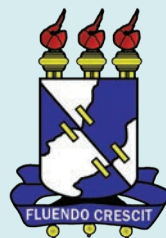
Graduando em Design Gráfico Pela Universidade Federal de Sergipe e bolsista COPES(IC). Experiência em ilustração com ênfase no digital.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao INPI, CNPq, CAPES, SBC, DCOMP, PROCC, PROEX e  
NIT/UFS(CINTTEC/UFS)



# APOIO:



ISBN: 978-85-7669-312-3



9 788576 693123